

EmuMovies

MPIX-XEN G3



image
works

BOMB
THE
BASS



IMAGE WORKS

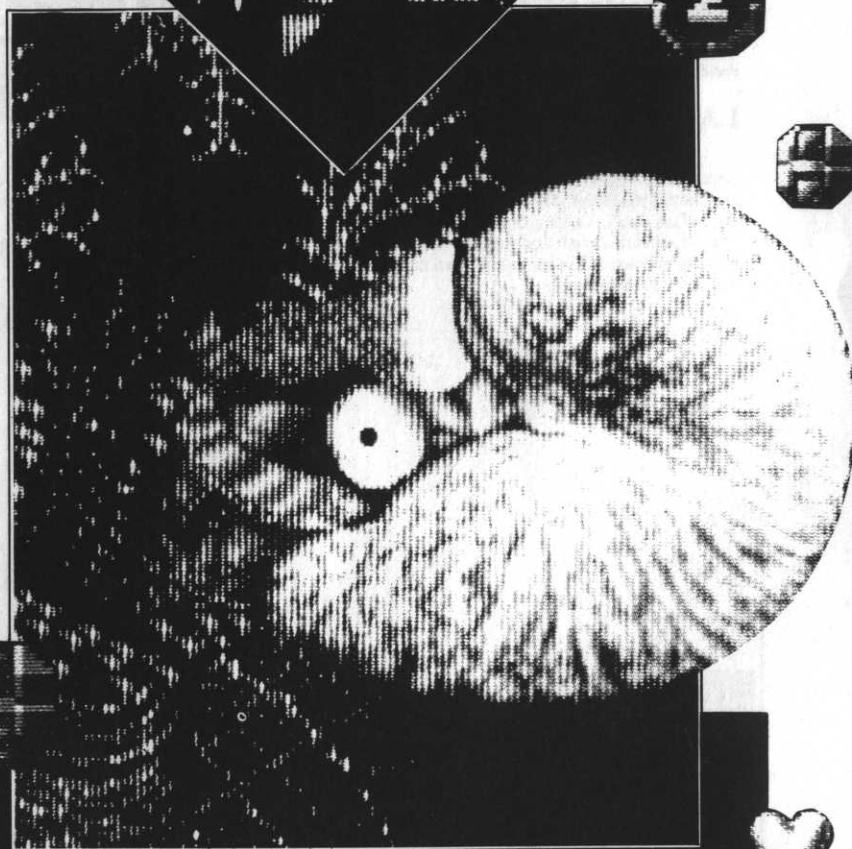
Irwin House 118 Southwark Street London SE1 OSW
Tel: 01-928 1454 Fax: 01-583 3494

XENON

2

M E G A B L A S T

VERSION DEUTSCHE



XENON 2: MEGABLAST

Das Computerprogramm und die Begleitdokumentation sowie alle Materialien sind durch nationales und internationales Urheberrecht geschützt. Jegliche Aufzeichnung, Übertragung, Vervielfältigung, die Übersetzung in fremde Sprachen, das Kopieren, der Verleih und die öffentliche Vorführung und Verbreitung sind ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Mirrorsoft Limited streng untersagt. Alle Besitzer- und Autorenrechte sind weltweit geschützt.

© 1989 The Bitmap Brothers

© 1989 Mirrorsoft Ltd, Irwin House, 118 Southwark Street, LONDON SE1 0SW. Tel: 01 928 1454 Fax: 01 583 3494.

Megablast © 1989 Rhythm King Records, von Tim Simenon, übernommen aus dem Album Into the Dragon von Bomb The Bass, erhältlich auf Langspielplatte, Kassette und CD. Produzent: Simenon/Gabriel, mit freundlicher Genehmigung von Rhythm King Records. ® Rhythm King Records. Megablast-Rekonstruktion auf Atari ST und Amiga durch David Whittaker unter Verwendung von Original-Samples von Tim Simenon.

Handbuch von Yoyodyne Propulsion Systems, "The Future Begins Tomorrow".

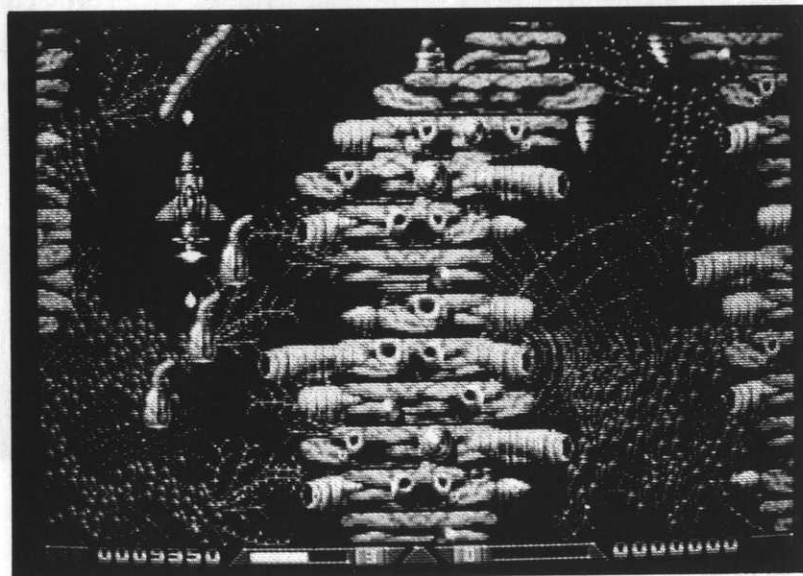
LADEPROBLEME

Sollten beim Laden dieses Programms wider Erwarten irgendwelche Probleme auftauchen, dann senden Sie die fehlerhafte Diskette in einer gepolsterten Mustertüte an (die Verpackung bewahren Sie bei sich auf): Quality Control Manager, Dept. X2R, Mirrorsoft Ltd., Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Er wird alles tun, um Ihnen innerhalb von 28 Tagen einen kostenlosen Ersatz zukommen zu lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre Rechte als Konsument.



SZENARIO

Schlechte Verlierer sind nirgendwo beliebt, aber niemand wird so verabscheut wie die Xeniten. Über tausend Jahre lang planen sie schon ihre Rache für die beschämende Niederlage, die sie im letzten Galaktischen Konflikt einstecken mußten. Jetzt drohen sie gar, die Zeit aus ihrem Gefüge zu heben... und haben zu diesem Behufe durch die ganze Geschichte hindurch 5 Zeitbomben gelegt. Nur Dir allein kann es gelingen, das Verhängnis abzuwenden und das Universum zu retten. Die letzte Begegnung war ein Streit im Sandkasten. Diesmal ist es ernst. Todernst.



XENON
2
MEGABLAST

LADEANLEITUNG

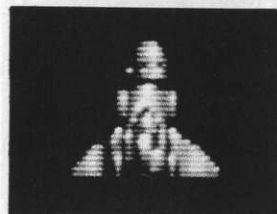
ATARI ST

Disk One ins Laufwerk legen und Computer einschalten. Der Kern des Programms wird geladen. Der Aufforderung zum Einlegen von Disk Two nachkommen, wenn sie auf dem Bildschirm erscheint.

AMIGA

Disk 1 in das Diskettenlaufwerk einlegen und den Computer einschalten. Der Kern des Programms wird geladen. Wenn die entsprechende Aufforderung erscheint, die Disk 1 auswerfen und stattdessen Disk 2 einlegen.

SPIELANLEITUNG



DAS RAUMSCHIFF

Der Megablast ist ein kleines, aber perfekt geformtes Kriegsschiff. In der Grundausstattung ist es mit einem Schubmechanismus ausgestattet, der die Fortbewegung erleichtert, mit einem einfachen Blaster zum Vernichten all dessen, was sich bewegt, und einem Schutzschild zum Dämpfen von Kollisionen. Wenn das Schild nichts mehr taugt, wird das Schiff vom nächsten Volltreffer außer Aktion gesetzt. Insgesamt hast Du ein Geschwader mit 3 Kampfschiffen zur Verfügung.

STEUERUNG

Der Joystick wird über den Steckplatz angeschlossen, der normalerweise für die Maus reserviert ist, d.h. über Port 1 auf dem Atari St, über Port 2 auf dem Amiga.

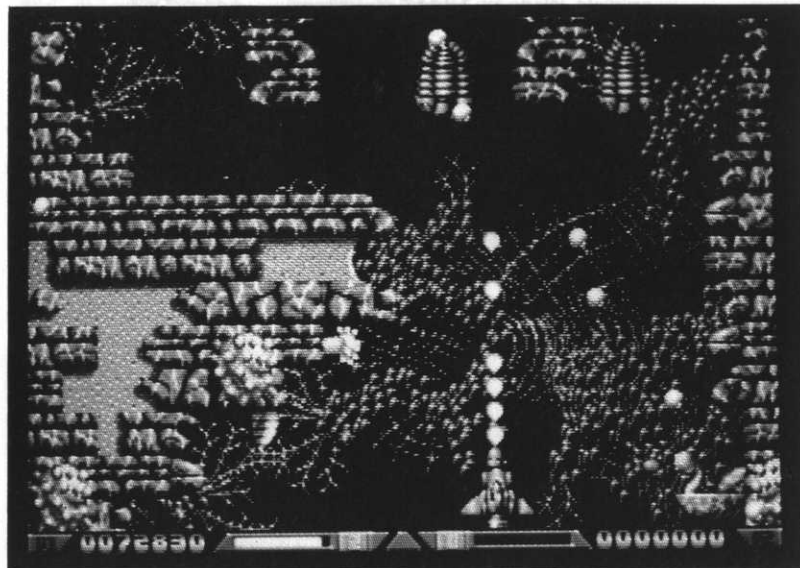
WIE ES EUCH GEFÄLLT...

Im Auswahlbildschirm ("Selection Screen") kann die Musik mit dem Joystick ein- oder ausgeschaltet und ferner ein 1- oder 2-Spieler-Spiel gewählt werden.



DIE BILDSCHIRMANZEIGE

Deine Reise durch die Zeit folgt dem Ablauf der Evolution, dargestellt durch fünf immer schwierigere und anstrengendere Ebenen, die horizontal scrollen. Jede Ebene hat ihre eigenen charakteristischen Landschaften und Lebensformen: angefangen von den niedrigsten biologischen Formen in der prähistorischen Zeit bis hin zu den metallisch-futuristischen Gefilden der Jahrhunderte nach uns.



Leider entbehren diese Wesen jeder Vernunft. Die mächtige Strahlung, die von den Zeitbomben ausgeht, die am Schluß der einzelnen Ebenen deponiert sind, hat die einst harmlosen Geschöpfe in aggressive Ungeheuer verwandelt, die man erschießen oder um alles in der Welt vermeiden muß. Einige der Lebensformen, auf die Du Dich gefaßt machen mußst, findest Du auf Seite 12

STARKE KERLE

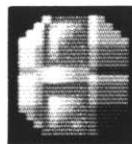
Ein übermannshoher Wächter hält am Ende jeder Ebene Wache und kann nur auf eine ganze bestimmte Art umgebracht werden, die Du selbst herausfinden mußt. Nur so kann die Zeitbombe entschärft werden. Auf den letzten vier Ebenen tauchen solche riesigen Monster nicht nur am Schluß auf, sondern schon



unterwegs – und auch hier ist es an Dir, die nötigen Schritte zu unternehmen.

DIE LANDSCHAFT

Die Landschaft kann Deinem Schiff nichts anhaben, es sei denn, Du sitzt irgendwo in einer Ecke fest und wirst von der Scrollfunktion erdrückt. Wenn Du schnell genug reagierst, kannst Du die Scrollrichtung ändern, indem Du den Joystickhebel zu Dir ziehst, wenn das Schiff unten auf dem Bildschirm angelangt ist. Dadurch entsteht eine größere Spielfläche, etwa in den Dimensionen, die man eher mit den scrollenden Ballerspielen der horizontalen Variante in Verbindung bringt. Wie dem auch sei, die Wirkung ist von kurzer Dauer... also paß auf, daß Du Dich nicht in den Labyrinthen der späteren Spielphasen verirrst.



KAPSELN

Der elementare Blaster bringt Dich zum Gähnen? Nichts kann Dich hindern, Dein Schiff auf Vordermann zu bringen: Sammle die Spielmarken, die von den speziellen Kapseln zurückgelassen werden, welche gelegentlich über den Bildschirm flitzen. Genaueres zu diesen und anderen Dingen findest Du auf Seite 9



HARTE WÄHRUNG

Geschöpfe, die im All ins Gras beißen, hinterlassen echt klirrende Münze. Menge und Wert sind unterschiedlich, je nach Größe des Opfers. Mit diesem Geld kannst Du im Laden Ausrüstung kaufen.



TAUSCHHANDEL

Megablasters haben zwei Gelegenheiten auf jeder Ebene, um Ausrüstungsgegenstände zu kaufen und zu verkaufen (einmal mittendrin und einmal am Schluß). Dies ist... emm, der Ladenbesitzer. Sein Name ist unaussprechbar in unserer Sprache, aber eine ungefähre Übersetzung des Namens ist "Crispin". Sein Englisch ist alles andere als gut – ein Glück, daß in dem Fenster darunter jeweils eine Übersetzung erscheint.

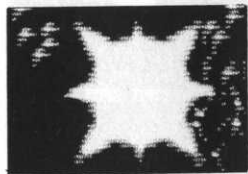
XENON
MEGABLAST

ZU VERKAUFEN!

Beim Betreten des Geschäfts wirst Du aufgefordert, Deine gesammelten Schätze zu verkaufen (Dein Inventar wird auf den Videomonitoren links angezeigt). Mit Hilfe des Joysticks die Markierung auf die gewünschte Position fahren. Ein Druck auf den Feuerknopf bewirkt zunächst, daß der Preis des betreffenden Artikels angezeigt wird (meist weniger als die Hälfte des Anschaffungspreises). Wenn das Angebot des Ladenbesitzers einigermaßen vernünftig ist, fährst Du die Markierung auf SELL am unteren Bildschirmrand und drückst den Feuerknopf, um den Verkauf zu tätigen. Der Betrag wird dann automatisch Deinem Bankkonto gutgeschrieben.

BUY!

Wenn die Verkäufe getan sind, bewegst Du die Markierung auf EXIT und drückst den Feuerknopf, um die Gegenstände zu besichtigen, die zum Verkauf feilgehalten werden. Es gibt über zwei Dutzend Artikel im Lager, aber es werden nur die angezeigt, die Du Dir auch leisten kannst. Das Verfahren zum Einkaufen ist so ziemlich das gleiche wie beim Verkaufen, nur wird der Betrag vom Konto abgebucht. Einen Auszug aus dem Katalog findest Du auf Seite 9



EIN SCHIFF IST WEG

Sollte Dir ein Schiff abhanden kommen, ist noch nicht aller Tage Abend... Jede Ebene hat sechs Positionen zum Neustart. Das heißt, auch wenn Du Pech hast und ein Schiff verlierst, brauchst Du nicht ganz am Anfang wieder anzufangen, sondern nur an der letzten Neustart-Position.

HIGH SCORES

Die besten 10 Megablasters werden in einer Tabelle angezeigt. Wenn Du Deine Initialen in Leuchtschrift sehen willst, Sorge dafür, daß Du die nötigen Punkte zusammenkriegst, und suche Dir dann Deine Buchstaben durch Links/Rechtsbewegungen des Joystick-Hebels heraus. Zum Eintragen in die Tabelle den Feuerknopf drücken.



AUSRÜSTUNG

Es gibt drei unterschiedliche Kategorien. Diese Spielmarken aktivieren Waffen.



GUTER RAT

Crispins Spiel tips, u.a. darüber, welche Waffen für eine bestimmte Phase besonders geeignet sind. Diese Informationen sind eher nützlich als nicht, aber manchmal leiten sie auch in die Irre.



SEITENSCHUSS

Bewirkt, daß Kugeln von der linken und der rechten Seite des Schiffs losgefeuert werden, wenn der Feuerknopf festgehalten wird.



ZAPPER

Eliminiert alles, was auf dem Bildschirm kreucht und fleucht mit einem einzigen blendenden Lichtblitz.



SUPER NASHWAN KRAFT

Ein teuflischer Apparat, der 10 Sekunden lang totale Zerstörung auslöst.



HERZ (KLEIN)

Zur Wiederherstellung Deines Schilds auf die Hälfte seiner maximalen Stärke.



HERZ (GROSS)

Zur Wiederherstellung des Schilds auf die maximale Stärke.



Diese kugelförmigen Gebilde verbessern die Qualität Deines Lebens!



BESCHLEUNIGUNG

Wer braucht Tempostreifen, wenn man so was haben kan?



POWER-UP

Verbessere Deine Schußkraft, indem Du Deine Kugeln bis zu dreimal größer machst.



ELEKTROBALL

Klammert sich an Dein Schiff wie Sharon an Darren, bis Du den Feuerknopf drückst... und jetzt kannst Du den Ball in Bewegung versetzen (aufgepaßt: er ist jetzt viermal empfindlicher in der Reaktion als das Schiff beim Manövrieren). Damit kann man allen möglichen Dinge aufs Haupt schlagen.



AUTO-FEUER

Damit der Finger nicht lahm wird: einfach gedrückt halten.



TAUCHEN

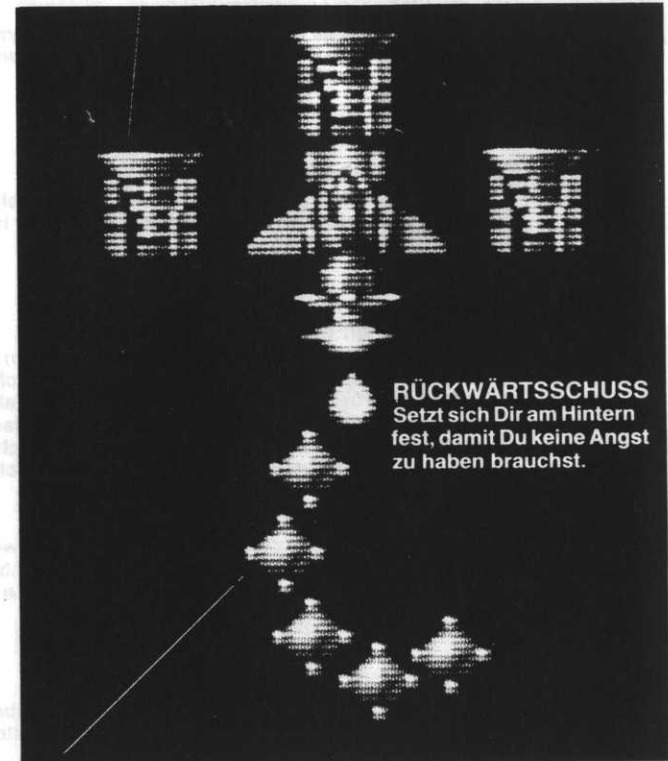
Und Du hast gemeint, Parallax-Scrolling sei nur wieder so ein angeberisches Wort der Werbefritzen! Halte die Leertaste schön fest, um so richtig in den Bildschirm reinzutauchen. Dabei erscheint ein Zeitgeber, der auf Null runterzählt, bis das Schiff wieder hochkommt. Oder, wenn Du willst, drücke die Leertaste ein zweites Mal, und Du kommst wieder rein ins Geschehen. Sei nur vorsichtig, damit Du beim Wiederauftauchen nicht mit der Landschaft ins Gehege kommst.



Mit diesen Dingen kannst Du den Mädels und Jungs ganz schön Eindruck machen.

MEGABLASTER

Der Liebling der Boy-Blazers schießt einen Schwall von intensivem Laserfeuer. Maximal drei können an der Vorderseite des Schiffs montiert werden.



RÜCKWÄRTSSCHUSS
Setzt sich Dir am Hintern fest, damit Du keine Angst zu haben brauchst.

MINEN (KLEIN)

Halte den Feuerknopf fest, und hinterlasse eine Spur schwebenden Todes, die nach einer Sekunde oder zwei explodiert.



KENNE DEINEN FEIND

Die Lebensformen auf den verschiedenen Ebenen haben alle Formen und Größen, und ihre ureigenen Merkmale und Absonderlichkeiten. Merke sie Dir alle, wenn Du siegen willst. Hier sind einige der Kreaturen, mit denen Du Dich schlagen mußt.



BRACHIOPOD

Diese Schalentiere schwänzeln schmunzelnd auf dem Bildschirm umher. Glücklicherweise schießen sie nicht.



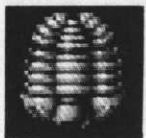
PLATTWURM

Diese gestreiften Tierchen winden sich und geben seltsame Geräusche von sich, aber haben keine Feuerwaffen.



MEERWURM

Diese schlangenartigen Wesen leben in den Felsen im Zentrum der Ebene eins. Sie tauchen aus den röhrenförmigen Öffnungen an den Felswänden auf und schleichen in bedrohlicher Weise umher. Wenn man auf sie schießt, lösen sich gewisse Körperteile – und das kann gefährlich werden.



TRILOBYTE

Diese Krustentiere haben Deine Anwesenheit satt und halten immer einen gewissen Abstand, bevor sie schießen. Fragen stellen sie keine, weder vorher noch nachher.



QUALLEN

Die Quallen vergnügen sich ihres Lebens. Wenn Du das gleiche tun willst, ist es am besten, Du knallst sie schnell ab.

DER NAUTILUS

Dieses krustige Wesen ist mit einem garstigen Apparat ausgestattet: es spuckt Minen in Deine Richtung. Finde seinen schwachen Punkt und pumpe es voll mit Laserfeuer, bis die gepanzerte Kreatur explodiert und einen Schwall von barer Münze hinterläßt.

